

KONSTRUKSI FEMINISME DALAM FILM
“THE IMITATION GAME”
(SEBUAH STUDI SEMIOTIKA)



OLEH
INSANI NUR CITRA S
E31111294

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2015

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri film bisa dikatakan hampir tak ada habisnya. Sebagai bagian dari media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas atau terkadang bahkan membentuk realitas. Film menyajikan cerita yang berbentuk fiksi maupun non-fiksi. Melalui film, informasi dapat dikonsumsi secara mendalam karena film adalah media audio visual yang banyak digemari orang karena dapat dijadikan hiburan dan penyalur hobi bagi orang-orang tertentu. Film – sama seperti televisi – memiliki fungsi informatif, hiburan, edukatif, bahkan persuasif.

Film juga seringkali menjadi cerminan suatu bangsa karena merepresentasikan kebudayaan bangsa dan mempengaruhi kebudayaan itu sendiri yang dapat disajikan dalam bentuk gambar hidup. Melalui film, masyarakat dapat melihat secara nyata apa yang terjadi di tengah-tengah masyarakat pada masa tertentu. Film dapat mengandung fungsi informatif, edukatif, bahkan persuasif.

Oleh karena itu, film berperan dalam membentuk pandangan masyarakat mengenai suatu ide atau gagasan atau ideologi tertentu. Menurut Turner, makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan

menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2006:127-128).

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya. Dengan kata lain, film tidak bisa dipisahkan dari konteks masyarakat yang memproduksi dan mengonsumsinya. Selain itu, sebagai representasi dari realitas, film juga mengandung muatan ideologi pembuatnya sehingga sering digunakan sebagai alat propaganda.

Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak (Hall, 1997:28).

Selama begitu lama perempuan menjadi kaum yang lemah, terintimidasi, dan bahkan dipandang sebagai objek yang dapat dimiliki. Perempuan adalah milik laki-laki yang harus mengikuti aturan yang laki-laki tentukan – laki-laki di sini bisa berarti sang Ayah atau kemudian suami. Perempuan harus menetap di rumah, cukup mengerjakan pekerjaan rumah, tak memiliki suara atas keputusan yang diambil, dan tujuan utama perempuan dinikahi ialah (kasarnya) sebagai penyalur birahi atau kemudian menjadi tabung ovarium.

Tentu saja seakan dengan berjalannya waktu, kaum perempuan mulai membangun perlawanan. Dimulai dengan penyuaran agar kaum perempuan memiliki

hak untuk tubuh mereka dan hak suara atau beropini. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai gerakan feminisme.

Sarah Gamble (2006:vii) mendefinisikan feminisme sebagai “the belief that women, purely and simply because they are women, are treated inequitably within a society which is organized to prioritise male viewpoints and concerns”. Yang kemudian dirumuskan oleh Suwastini sebagai keyakinan, gerakan dan usaha untuk memperjuangkan kesetaraan posisi perempuan dan laki-laki dalam masyarakat yang bersifat patriarkis.

Ada empat era feminisme yang telah ada. Yang pertama ialah feminisme liberal atau feminisme gelombang awal. Feminisme era ini memfokuskan pada pandangan stereotype mengenai perempuan di mana perempuan dianggap kaum lemah dan tidak diprioritaskan. Era ini menginginkan agar perempuan juga berhak untuk mendapatkan pendidikan, setidaknya pendidikan dasar.

Pada feminisme era selanjutnya, Sanders (dalam Gamble, 2006:15) menganggap bahwa tulisan Wolstonecraft yang menyerukan pengembangan sisi rasional pada perempuan dan menuntut agar anak perempuan dapat belajar di sekolah pemerintah dalam kesetaraan dengan anak laki-laki adalah sebagai tonggak feminisme era ini. Pendidikan ini diharapkan Wolstonecraft akan mengembangkan intelektualitas perempuan sehingga mampu berkembang menjadi individu yang mandiri, terutama secara finansial. Era ini juga diwarnai oleh usaha beberapa perempuan untuk memperjuangkan hak perempuan setelah menikah dan hak asuh anak setelah perceraian.

Kemudian, feminisme menuai kritikan dari berbagai pihak pada era gelombang kedua. Feminisme pada era ini bercabang menjadi dua, di mana salah satunya menginginkan hak kesetaraan utuh antara perempuan dan laki-laki (di Amerika). Inilah cabang feminisme paling ekstrem yang kemudian disebut sebagai feminisme ekstremis. Oleh karena itu, beberapa ras dan suku menolak keras paham ini, termasuk perempuan dari ras kulit hitam. Sekalipun feminisme era ini sudah sangat berkembang dengan mulai munculnya media-media yang bertema gerakan feminisme.

Banyaknya kritikan pada feminisme era sebelumnya membuat feminisme mendefinisikan paham dan gerakan mereka di era postfeminisme ini. Istilah postfeminisme kali pertama muncul pada 1920 dengan pengertian bahwa para feminis ialah orang-orang yang mendukung perempuan namun tidak anti-lelaki seperti yang diterangkan oleh Faludi (2006:297).

Pada akhirnya, feminisme merupakan konsep yang sangat luas dan majemuk yang memayungi berbagai pendekatan, pandangan, dan kerangka berpikir yang digunakan untuk menjelaskan penindasan terhadap kaum perempuan dan jalan keluar yang digunakan untuk meruntuhkan penindasan tersebut.

Perkembangan feminisme ini terus menjadi perhatian media yang tetap mengkaji mengenai isi dari feminisme sebagai ideologi maupun sebagai gerakan ini. Juga mengenai apa yang mereka representasikan. Representasi itu disebarkan dalam media massa, seperti majalah bertema perempuan dan/atau untuk kaum perempuan, contohnya Majalah Femina, Cosmopolitan, Go Girl, dan sebagainya. Bahkan situs –

situs berita *online* juga membuka sub-menu untuk perempuan, seperti Huffington Post Women. Selain media cetak, buku dan film mengenai perempuan pun sudah banyak. Yang sedang menjadi *trend* saat ini, “The Hunger Games”, mengisahkan tentang perjalanan pemberontakkan *heroine* Katniss Everdeen dalam menuntut kelayakan hak hidup masyarakat terhadap pemerintah.

Lalu ada seri “Harry Potter” dengan sosok Hermione Granger-nya yang menjadi idola dan panutan bagi kaum perempuan untuk usia remaja dan anak-anak berkat kecerdasan dan strateginya. Ada beberapa film atau novel lain yang kurang lebih memiliki garis cerita yang sama.

Pada musim gugur tahun 2014 lalu, Black Bear Pictures bekerjasama dengan FilmNation Entertainment merilis film berjudul “The Imitation Game”. Film ini diangkat dari sebuah buku biografi “Alan Turing: The Enigma” oleh Andrew Hodges. Terdapat beberapa isu sosial dan teknis di dalamnya. Film ini tidak hanya 100% berfokus pada sosok tokoh utama (Alan Turing), tetapi juga mengeksplor sosok Joan Clarke. Joan Clarke adalah satu-satunya anggota tim pemecah kode Enigma perempuan. Dengan latar waktu saat Perang Dunia II, sosok Joan Clarke adalah salah satu perempuan yang memperjuangkan haknya untuk mendapatkan kesetaraan dengan ikut berpartisipasi membantu negaranya, Inggris, dalam perang melawan pasukan Hitler sebagai penerjemah kode strategi perang.

Di sini sosok Joan Clarke mendaftarkan diri untuk posisi *code-breaker*, di mana selama ini hanya diisi oleh laki-laki. Bahkan Joan sanggup berdiri sejajar di samping

keempat rekan pria setimnya yang lain yang sanggup bertahan untuk menyelesaikan pekerjaan mereka hingga akhir.

Oleh karena itulah peneliti menetapkan judul penelitian:

“KONSTRUKSI FEMINISME DALAM FILM THE IMITATION GAME”

(Sebuah Studi Semiotika)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan dua rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi feminisme dari film “The Imitation Game”?
2. Bagaimana interpretasi makna yang menggambarkan feminisme dalam film “The Imitation Game”?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui representasi feminisme dari film “The Imitation Game”.
2. Untuk mengetahui interpretasi makna yang menggambarkan feminisme dalam film “The Imitation Game”.

Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemberdaharaan karya ilmiah dan pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya media massa dalam bentuk penelitian efek. Di samping itu, diharapkan agar mampu menambah hazanah keilmuan bagi perkembangan penelitian yang berbasis kualitatif.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pembuat film dan pejuang gerakan feminisme untuk lebih banyak memberikan informasi dan pengetahuan mengenai masalah-masalah ataupun cara berpikir dari tim produksi film “The Imitation Game” tentang peran perempuan.

D. Kerangka Konseptual

Ada banyak bentuk media massa, sebut saja koran, majalah, bahkan Tv dan musik. Salah satu contoh bentuk media massa lainnya yaitu film. Film merupakan salah satu jenis media komunikasi elektronik yang disadari mampu menjadi media yang efektif dalam mempersuasi penonton. Penyampaian informasi atau pesan melalui media film merupakan salah satu cara yang cukup efektif karena film merupakan alat penyebar informasi yang paling mudah ditangkap oleh masyarakat.

Dalam satu penggunaannya sebagai medium media massa, film adalah alat penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern. Dalam penggunaan lain, film menjadi medium apresiasi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan dan ide melalui suatu wawasan keindahan. Keduanya terjalin secara unik dalam perangkat teknologi film yang dari waktu ke waktu semakin canggih.

Film yang merupakan bagian dari bentuk komunikasi massa mempunyai kekuatan yang sama dengan televisi dalam menyampaikan pesan, karena film dan televisi sama-sama menggunakan media audio visual dimana pesan yang ingin disampaikan dialirkan melalui suara dan gambar, sehingga komunikasi cenderung lebih mudah dalam menangkap pesan.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya (Ardianto, Komala dan Karlina, 2007:143)

Industri film adalah tidak ada habisnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Informasi yang tersaji dalam sebuah film memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah film, misalnya: alur cerita, karakter tokoh atau pemain, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan setting. Apapun jenis atau temanya, film selalu meninggalkan pesan moral kepada masyarakat yang dapat diserap dengan mudah karena menyajikan pesan tersebut secara nyata.

Dalam suatu karya film, begitu banyak hal yang bisa diteliti, entah itu dialog, aspek pesan yang dimuat, maupun tanda-tanda atau simbol-simbol dalam suatu film. Penggunaan tanda atau simbol atau yang biasa disebut dengan bahasa non-verbal banyak ditemui dalam suatu film. Film pada awalnya muncul dengan warna hitam putih, dan tanpa suara atau yang biasa disebut dengan film bisu. Dengan menonton film bisu tersebut, penonton hanya bisa menebak-nebak bagaimana alur cerita dari film tersebut. Boleh dibilang film pada awalnya hanya mengandalkan komunikasi nonverbal dengan memperhatikan gerakan tubuh dari karakter-karakter dalam film bisu tersebut. Perubahan demi perubahan pun dapat kita temui seiring dengan perkembangan teknologi. Film yang pada awalnya hanya berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem indera penglihatan, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film dapat terlihat lebih nyata.

Dalam film, kita mengenal istilah semiotika. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

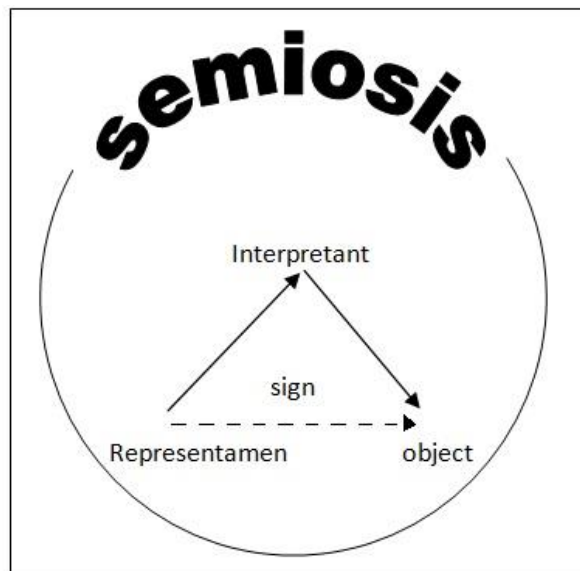
Mudjiyanto dan Nur menuliskan bahwa semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar diri yang dikonstruksikan melalui kata-kata dan tanda-tanda dalam konteks sosial.

Kajian semiotika terbagi dari dua jenis, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) serta memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Semiotika signifikasi tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan dari pada proses komunikasinya (Sobur, 2003:4).

Merangkum Astuti (2006:54), analisis semiotik menghubungkan teks tertentu dengan sistem pesan di mana ia beroperasi yang kemudian memberikan konteks intelektual pada isi pesan yang disampaikan itu. Juga mengulas cara unsur-unsur teks itu berkaitan dengan pengetahuan kultural untuk menghasilkan suatu makna. Tanda dapat diartikan sebagai representasi pikiran orang yang membuat tanda atau si komunikator. Jadi dengan menganalisa tanda, kita juga menganalisa pikiran si pembuat tanda. Si pembuat tanda dinamakan interpreter.

Kriyantono (2006:266) menerangkan bahwa pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada.

Dalam semiotika, keberadaan tanda dan realitas menjadi sangat sentral. Menurut Pierce, ada tiga unsur semiotika: *Representament*, *Object*, and *Interpretant*. Dalam relasi ini, ada representamen ada realitas, ada tanda ada objek, ada yang merepresentasikan ada yang direpresentasikan (Piliang, 2012:282).



Gambar 1: Model triadic yang digunakan Pierce
(*representamen+object+interpretant=sign*)
Sumber: *Peircian Semiotics* <cseweb.ucsd.edu>

Dalam semiotika Pierce, sebuah tanda tidak lantas menjadi suatu entitas atau keberadaan tersendiri, tetapi harus terkait dengan objek dan penafsirnya. Di dalam sebuah tanda dapat dibentuk sebuah segitiga. Yang pertama adalah tanda itu sendiri,

yang kedua objek yang menjadi acuan bagi tanda, dan yang ketiga penafsir yang menjadi pengantara antara objek dengan tanda.

Menurut Pierce, tanda dapat dibagi menjadi tiga yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*.

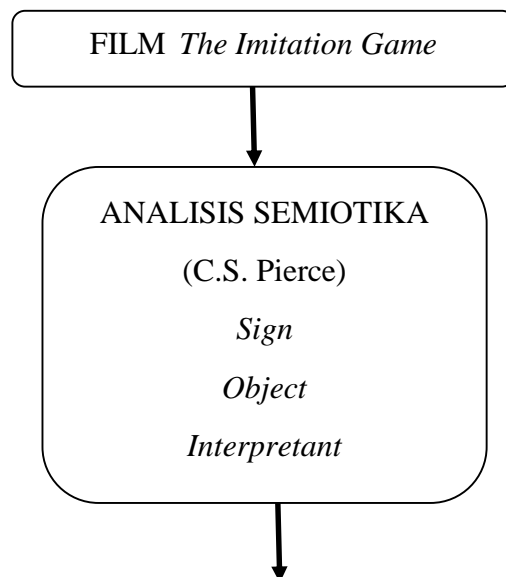
- *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata yang keras, lembut, dan lain-lain.
- *Sinsign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. Contoh kata “luntur” pada kalimat “kemeja yang luntur” memberikan tanda bahwa kemeja itu tidak berwarna seperti aslinya..
- *Legisign* adalah norma yang terkandung dalam tanda, misalnya tulisan “Dilarang Merokok” merupakan suatu norma yang bersifat larangan.

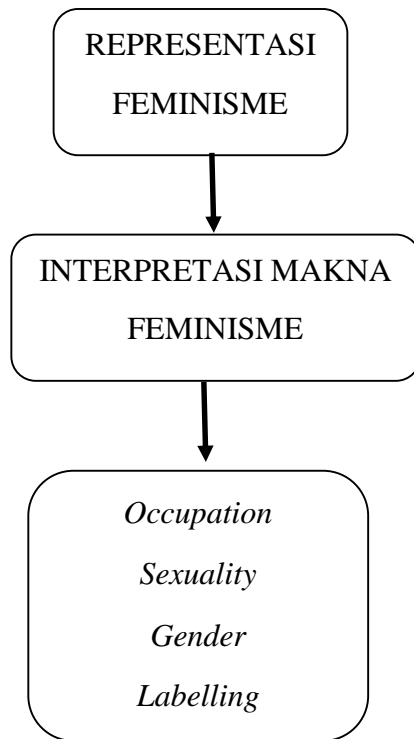
Sementara itu, objek dapat dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang mana terdapat hubungan dengan dengan penanda karena kemiripan. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan dengan penanda secara bawaan dan umumnya bersifat sebab akibat. Sementara itu simbol adalah tanda yang memiliki hubungan dengan pananda melalui konvensi atau kesepakatan bersama. Tanda ini cenderung bersifat arbitrary.

Jika dilihat dari sisi *interpretant* maka dapat dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign*, dan *argument*.

- *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan penafsir untuk menafsirkan berdasarkan pilihan.
- *Dicent sign* adalah tanda yang sesuai dengan kenyataan.
- *Argument* adalah tanda yang memberikan alasan untuk sesuatu.

Kerangka Konseptual Penelitian





Film merupakan salah satu instrumen utama yang membentuk konstruksi *gender* pada masyarakat. Laki-laki dan perempuan telah direpresentasikan oleh media massa sesuai dengan stereotip-stereotip kultural untuk mereproduksi peranan-peranan jenis kelamin secara tradisional. Film sebagai salah satu medium media massa berpotensi untuk memengaruhi khalayaknya, karena kekuatan dan kemampuannya menjangkau banyak segmen sosial. Dalam hubungannya, film dan masyarakat dipahami secara linier. Artinya, film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat (Sobur, 2004:127).

Maka dari itu, peneliti membagi klasifikasi feminisme dan perempuan dalam empat (4) sub, yaitu:

- *Occupation*: bagaimana kesempatan bekerja bagi laki-laki dan perempuan
- *Sexuality*: bagaimana satu individu melihat individu dengan ketertarikan romantis
- *Gender*: bagaimana manusia dibedakan berdasarkan peran mereka
- *Labelling*: bagaimana stereotip dan konsep patriarki membentuk opini suatu individu mengenai individu atau kelompok lain

Pada salah satu contoh adegan (Gambar 4.2) adalah sebuah *scene* di mana tokoh Joan Clarke ditahan oleh seorang pengawas ujian. Saat adegan itu, Joan akan mengikuti seleksi penerimaan pegawai tahap kedua setelah ia sanggup menyelesaikan teka-teki silang yang disebarluaskan sebagai syarat untuk pekerjaan khusus.

Man: "The secretaries are to head upstairs."

Scene ini penulis kategorikan ke dalam sub *occupation*. Perempuan hanya sesuai dan mampu untuk menjadi seorang sekretaris, bukan pemikir dan peneliti keras layaknya lowongan pekerjaan yang sedang dalam tahap penyeleksian pegawai baru dalam adegan di film ini.

Masih dalam *scene* yang sama (Gambar 4.) beberapa dialog kemudian, pertanyaan sang pengawas merepresentasikan sub lain, yaitu *labelling*. Tokoh pengawas ini tidak memercayai bahwa seorang perempuan mampu menyelesaikan

sebuah teka-teki silang rumit yang bahkan tak banyak laki-laki pun mampu menyelesaikannya.

Perempuan belum memiliki akses pendidikan seperti sekarang saat Perang Dunia II, hak menerima pendidikan masih dibatasi. Maka dari itu sang pengawas menganggap bahwa seorang wanita muda tanpa karir pendidikan tak akan mungkin sanggup menyamai laki-laki yang berpendidikan.

Kedua gambar potongan adegan di atas hanya ditujukan sebagai salah satu contoh dari cara kerja kerangka konseptual yang penulis ajukan.

E. Definisi Operasional

1. Konstruksi adalah abstraksi sebagai generalisasi dari hal-hal yang khusus, yang dapat diamati dan diukur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konstruksi juga dapat berarti susunan dan hubungan kata dalam satu kalimat atau kelompok kata.
2. Feminisme adalah suatu gerakan atau paham / ideologi / pandangan di mana kaum perempuan berusaha untuk memperjuangkan hak asasi mereka. Feminis memperjuangkan hak kebebasan bersuara dan beropini mereka, hak kebebasan untuk menentukan nasib mereka, juga hak untuk mendapatkan pendidikan dan lapangan kerja seperti laki-laki. Tong (2009) menekankan bahwa feminisme merupakan konsep yang sangat luas dan majemuk yang memayungi berbagai pendekatan, pandangan, dan kerangka berpikir yang digunakan untuk

menjelaskan penindasan terhadap perempuan dan jalan keluar yang digunakan untuk meruntuhkan penindasan tersebut.

3. Film adalah salah satu bentuk media massa hasil karya cipta seni dengan audio visual (dinamisasi suara dan gambar) yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya yang dapat merekam gambar dinamis, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan di mana pesan di sampaikan oleh komunikator / *interpreter* (pembuat film). Penonton film sebagai komunikan / *interpretan* menerima pesan baik secara denotasi melalui plot atau pun tidak langsung melalui tanda-tanda dan konvensi-konvensi yang terdapat di dalam film tersebut (semiotika).
4. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Mudjiyanto dan Nur (2013) menuliskan bahwa semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar diri yang dikonstruksikan melalui kata-kata dan tanda-tanda dalam konteks sosial.
5. The Imitation Game adalah film karya sutradara Morten Tyldum yang diangkat dari sebuah novel biografi berjudul *Alan Turing: The Enigma* oleh pengarang Andrew Hodgers. Film ini dirilis pada 29 Agustus 2014 dan mengambil setting saat Perang Dunia II.

F. Metode Penelitian

1. Objek dan Waktu Penelitian

Objek penelitian adalah film berjudul *The Imitation Game* garapan Morten Tyldum berdurasi selama 114 menit yang diproduksi di Inggris oleh Black Bear Pictures bekerjasama dengan FilmNation Entertainment. Waktu penelitian adalah selama dua bulan (Maret-Juni).

2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif ini, penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam arti lain, peneliti sendiri secara langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari objek penelitian. Penelitian kualitatif tidak menggunakan angka-angka sebagai ukuran.

Dalam penelitian ini tidak diajukan hipotesa sebab jenis penelitian deskriptif hanya mengembangkan, menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tapi tidak melakukan uji hipotesa. Sesuai dengan pernyataan Rakhmat bahwa penelitian deskriptif hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesa atau membuat prediksi. (Rakhmat, 1989 : 24).

3. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika pendekatan Pierce yang mengembangkan semiotika dengan model segitiga yaitu: Sign (tanda), object (objek) dan interpretan (*interpretant*). Menurut Pierce, tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Sedangkan objek adalah sesuatu yang menjadi referensi dari tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu film *The Imitation Game*. Melalui pengamatan tersebut peneliti mengidentifikasi sejumlah gambar dan suara yang terdapat pada *scene* dan *sequence* yang di dalamnya terdapat unsur tanda yang menggambarkan feminisme. Setelah itu pemaknaannya akan melalui proses interpretasi sesuai dengan tanda-tanda yang ditunjukkan dengan menggunakan analisis semiotika.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data Primer: pengumpulan data film *The Imitation Game* serta sejumlah data-data yang berkaitan dengan produksi film ini.
- b. Data Sekunder: Penelitian pustaka (*library research*), dengan mempelajari dan mengkaji literatur yang berkaitan dengan

permasalahan yang diteliti untuk mendukung asumsi sebagai landasan teori bagi permasalahan yang dibahas.

5. Teknik Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mengkaji konstuksi feminisme, maka tahap analisis yang digunakan oleh peneliti antara lain:

- a. Visual Image:** segala sesuatu yang tertuang dalam frame yang komposisional, apa yang menjadi isi atau muatan suatu shot. Makna suatu image antara lain berasal dari karakteristik internal.
- b. Verbal (*Sound Source*):** sumber suara yang akan membantu memahami makna. Suara akan membawa efek yang melengkapi analisa film ini. Elemen audio dapat terbagi dalam dialog dan musik latar.
- c. Analisis Semiotika:** peneliti akan menganalisis dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, di mana proses pemaknaan tanda yang bermula dari persepsi atas dasar, kemudian dasar merujuk pada objek, akhirnya terjadi proses intepretan.

Penerapan dari model triadik Pierce ini dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut: bagaimana peneliti melihat gambar atau tanda-tanda yang ada pada suatu yang direpresentasikan oleh suatu budaya yang membuatnya merujuk pada suatu objek. Setelah itu peneliti menginterpretasikannya

berdasarkan teori yang digunakan mengaitkan satu temuan dengan temuan lain.

THE TRUE ENIGMA
WAS THE MAN WHO CRACKED
THE CODE

BENEDICT CUMBERBATCH KEIRA KNIGHTLEY

THE IMITATION GAME



COMING SOON



BAB III

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

A. INFORMASI UMUM FILM *THE IMITATION GAME*

Film *The Imitation Game* adalah sebuah film asal negara Inggris yang diangkat dari sebuah novel biografi karya Andrew Hodges berjudul *Alan Turing: The Enigma*. Film ini bercerita tentang sepenggal kisah Alan Turing, seorang matematikawan, logikawan, kriptanalisis, dan ilmuwan komputer. Turing berperan penting dalam membajak kode mesin Enigma milik Nazi Jerman yang kemudian membantu sekutu memenangkan Perang Dunia II. Film ini disutradarai oleh Morten Tyldum, skenarionya ditulis oleh Graham Moore dan dibintang Benedict Cumberbatch dan Keira Knightley.

Skenario film ini memuncaki *Blacklist* tahunan naskah terbaik yang belum diproduksi oleh Hollywood pada tahun 2011. Buku *Alan Turing: The Enigma* diterbitkan pertama kali oleh Burnett Books Ltd pada tahun 1983. Setelah ditawari pada lima studio, The Weinstein Company membeli hak untuk mendistribusikan film ini seharga \$7 juta pada bulan Februari 2014, menjadi harga tertinggi yang pernah dibayarkan oleh distributor Amerika Serikat untuk pasar film Eropa.

The Imitation Game menggelar penayangan perdana (*first screening*) dalam ajang Festival Film Telluride ke-41 pada bulan Agustus 2014, lalu diputar di Toronto International Film Festival (TIFF) pada bulan September yang kemudian memenangkan kategori “*People’s Choice Award for Best Film*”, penghargaan tertinggi

dalam festival tersebut. Film ini juga diputar perdana di Eropa sebagai film pembuka dalam ajang Festival Film London BFI ke-58 pada Oktober 2014.

Film *The Imitation Game* resmi dirilis untuk umum di Britania Raya pada tanggal 14 November 2014 dan dirilis di bioskop-bioskop Amerika Utara satu minggu kemudian.

B. SINOPSIS FILM *THE IMITATION GAME*

Film ini mengisahkan tentang Alan Turing (diperankan oleh Benedict Cumberbatch), seorang pakar matematikawan dan kriptanalisis yang menawarkan dirinya di tim pemecah kode Enigma. Turing dan beberapa anggota lain bermarkas di Bletchley Park, Bletchley, Buckinghamshire, Inggris. Setelah berbulan-bulan berusaha untuk menemukan kode-kode Enigma (mesin pengkodean yang digunakan oleh Jerman sebagai alat komunikasi terbesar mereka pada masa Perang Dunia II), mereka mulai frustrasi. Mereka bekerja sepanjang hari, dikejar oleh waktu karena setiap progres yang mereka raih akan kembali ke posisi nol saat batas waktu pukul 10 dan 11 malam berdentang. Setelah itu perjuangan kembali dimulai esok harinya saat Jerman memulai pengantaran pesannya melalui jalur frekuensi radio pada pukul enam pagi.

Turing memikirkan untuk menciptakan mesin yang dapat membaca kode Enigma, peneliti menyebutnya "*The Reverse-Enigma*". Berkali-kali tim pemecah kode Enigma ini melakukan *reshuffle*.

Saat Alan Turing ditunjuk untuk memimpin tim ini, ia langsung memecat dua orang, tersisa Hugh Alexander, John Cairncross, Peter Hilton, dan dirinya sendiri. Untuk mencari pengganti dua orang yang dipecat, mereka menyebarluaskan sebuah teka-teki silang yang dibuat oleh Turing. Dipublikasi teka-teki silang itu, ditulis bahwa siapapun yang berhasil menyelesaikan teka-teki silang ini dalam waktu sepuluh menit dapat melanjutkan ke seleksi berikutnya untuk mendapatkan sebuah pekerjaan dengan gaji tinggi.

Joan Clarke adalah satu-satunya perempuan yang berhasil mengikuti seleksi itu, ia bahkan meraih posisi yang ditawarkan. Setelah penolakan Clarke yang mengundurkan diri karena dilarang oleh orangtuanya, Turing menjemput Clarke langsung di rumahnya. Clarke bekerja dan berjuang bersama dengan keempat rekan kerjanya. Perjuangan selama bertahun-tahun itu akhirnya terbayar setelah mesin “*Reverse-Enigma*” yang dinamakan Christopher itu mampu memecahkan kode Enigma yang kemudian mereka terjemahkan dari bahasa Jerman ke dalam bahasa Inggris. Hal ini membantu Inggris dan Sekutu memenangkan Perang Dunia II dan memotong jangka perang dua tahun, menyelamatkan ribuan nyawa yang tewas korban perang.

Karena adanya batasan-batasan akan ruang gerak perempuan pada masa itu, Joan Clarke harus memulai posisinya di tim pemeca kode Enigma sebagai anggota tim bayangan. Keempat rekan kerjanya mengetahui peran dan kontribusinya di dalam tim, tetapi Clarke tidak bekerja sepanjang hari dengan mereka. Ia berkedok sebagai penerjemah di Hut 8 bersama pekerja perempuan lainnya. Barulah lama setelah itu di

saat keadaan semakin genting akhirnya Clarke mulai muncul dan bekerja di markas bersama timnya di siang hari.

Setelah misi mereka sukses pun Clarke tetap bekerja ‘di belakang layar’. Orang-orang mengenal Alan Turing sebagai penemu komputer modern, tetapi tidak Joan Clarke. Mereka memusnahkan seluruh bukti misi tim Turing sejak dari awal misi ini dikategorikan rahasia. Pemerintah Inggris menyembunyikannya rapat-rapat. Barulah setelah tahun 1990an akhirnya misi ini dibuka untuk umum sejalan dengan dirilisnya sebuah buku film ini diadaptasi. Judulnya “Alan Turing: The Enigma” oleh Andrew Hodges.

C. PRODUKSI FILM *THE IMITATION GAME*

Pada awalnya, Warner Bros. dilaporkan berminat membeli skenario film ini dengan harga jutaan dolar karena Leonardo DiCaprio – yang adalah salah satu aktor yang telah lama bekerjasama dengan Warner Bros. – menyatakan ketertarikannya untuk memerankan tokoh Alan Turing. Saat akhirnya DiCaprio tidak jadi bergabung di jajaran pemeran dan hak atas skenario film ini dikembalikan kepada penulis naskah yang kemudian dibeli oleh Black Bear Pictures. Beberapa sutradara telah ditawarkan untuk menggarap film ini selama proses pengembangan, termasuk Ron Howard (Nixon & Frost, Rush) dan David Yates (Harry Potter).

Sutradara film *Headhunters* Morten Tyldum akhirnya dipilih untuk mengepalai proyek ini, menjadikan film ini sebagai film berbahasa Inggris pertama yang disutradarainya.

Pengambilan gambar utama dimulai tanggal 15 September 2013 di Inggris. Lokasi pengambilan gambaran antara lain di sekolah lama Turing di Sherborne dan Bletchley Park, tempat Turing dan koleganya bekerja pada masa perang. Juga di Nettlebed, Oxfordshire dan Chesham, Buckinghamshire serta Bicester Airfield dan Law Society Building, Chancery Lane. Skor orisinal digarap oleh Alexandre Desplat.

Judul film ini merujuk pada pemikiran Turing dalam makalah berjudul *Computing Machinery and Intelligence* yang membahas mengenai kecerdasan buatan pada tahun 1950. Pemikirannya ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan, “bisakah mesin berpikir?”

Setelah Royal Pardon diberikan oleh Kerajaan Britania Raya kepada Turing pada tanggal 24 Desember 2013, para pembuat film merilis gambar resmi pertama yang menampilkan Benedict Cumberbatch berdiri di samping mesin bombe Turing. Saat peringatan kematian Turing pada bulan Juni 2014, *Entertainment Weekly* merilis dua cuplikan baru, memperlihatkan karakter yang diperankan oleh Keira Knightley, Matthew Goode, Matthew Beard, dan Allen Leech. Pada 23 Juni, majalah *Empire* merilis dua foto yang menampilkan Mark Strong dan Charles Dance dalam karakter yang mereka perankan masing-masing.

Tim Produksi

Sutradara	: Morten Tyldum
Producer	: Nora Grossman
	Peter Heslop
	Graham Moore (Exe. Producer)

	Ido Ostrowsky
	Teddy Schwarzman
Musik	: Alexandre Desplat
Cinematografer	: Oscar Faura
Editor Film	: William Goldenberg
Casting	: Nina Gold
Desain Produksi	: Maria Djurkovic
Sutradara Seni	: Nick Dent
	Rebecca Milton
	Marco Anton Restivo
Dekotaras Latar	: Tatiana Macdonald
Desainer Kostum	: Sammy Sheldon

Makeup Department

Mary Cooke	...	hair & make up daily
Jennifer Harty	...	hair supervisor: crowd / makeup supervisor: crowd
Gemma Hoff	...	crowd hair & make-up
Denise Kum	...	hair stylist / makeup artist
Chris Lyons	...	special effects teeth
Roo Maurice	...	hair stylist / makeup artist
Angie Mudge	...	crowd hair: dailies
Adam James Phillips	...	additional hairstylist / crowd hairdresser
Ivana Primorac	...	hair & makeup designer

Jacqui Rathore ... crowd hair stylist
Amy Riley ... hair stylist / makeup artist

Production Management

Chris Hankey ... unit manager
Mark Harris ... post-production supervisor
Tim Pedegana ... post-production supervisor
Suzie Shearer ... production manager
Verity Wislocki ... post-production supervisor

Second Unit Director or Assistant Director

Phil Booth ... first assistant director
Rory Broadfoot ... key floor runner
James Evered ... third assistant director: crowd, dailies / third assistant director: crowd, second unit
Alexander Holt ... second assistant director: crowd
Frederike Karsch ... trainee assistant director
James Manning ... second assistant director
Crispin Reece ... second unit director
Rickie-Lee Roberts ... third assistant director
Lance Roehrig ... first assistant director: second unit
Clare Wood ... production assistant

Art Department

Dominic Ackland-Snow ... construction manager

Nicky Ackland-Snow	...	construction coordinator
Liz Ainley	...	production buyer
Huw Arthur	...	stand-by art director
Jon Bates	...	stand-by props
Lauren Briggs-Miller	...	assistant art director
Chris Costello	...	props
Callum Davison	...	greensman
Steve Deane	...	supervising carpenter (as Steve Dean)
Andy Dixon	...	carpenter
Stephen Eels	...	supervising carpenter
Andy Frewin	...	carpenter
Steven Granger	...	propmaker
Carmelo Grasso	...	stand-by props
Andrew Guyett	...	chargehand painter
Jeremy Hart	...	prop maker
Josh Hartnett	...	stand-by props
Martin Jago	...	technical advisor/mechanical engineer: The Bombe
Eduardo Lima	...	graphic designer
Charlie Malik	...	props storeman
Simon Marsay	...	dressing props: dailies
Katerina Michail	...	art department assistant: dailies
George Nelmes	...	dressing props: dailies
Clare Porritt	...	set decorating assistant
Stuart Rankmore	...	practical spark
Laura Savage	...	dressing props: dailies
Jamie Shelley	...	head of department painter

Mark Smith	... dressing propman
David Sutheran	... dressing props: dailies
Charis Theobald	... graphic designer
Nick Thomas	... property master

Sound Department

Justine Baker	... adr recordist
Joe Beal	... sound effects editor
Howard Bevan	... boom operator
Peter Burgis	... foley artist
Philip Clements	... foley editor
Mark DeSimone	... adr mixer
Dan Green	... dialogue editor
Sue Harding	... foley artist
Stuart Hilliker	... sound re-recording mixer
James Hyde	... adr mixer
Ben Jeffes	... sound assistant: dailies
Martin Jensen	... sound re-recording mixer
Andy Kennedy	... sound designer
Adam Lavis	... sound studio support
John Midgley	... production sound mixer
Garrett Montgomery	... adr recordist
Juraj Mravec	... foley editor / foley recordist
Forbes Noonan	... adr mixer
Chris Pinkston	... adr mixer

James Ridgway	...	adr recordist / assistant sound re-recording mixer
Martin Seeley	...	sound mixer: second unit
Catherine Thomas	...	foley recordist
Lee Walpole	...	supervising sound editor

Special Effects by

Howard Moore	...	special effects technician
Jason Troughton	...	special effects supervisor

Visual Effects by

Lucy Ainsworth-Taylor	...	visual effects producer
Gilberto Arpioni	...	digital compositor
Fiorenza Bagnariol	...	digital film bureau
Eran Barnea	...	visual effects supervisor: Freestyle VFX
Angela Barson	...	visual effects supervisor: BlueBolt
Stuart Bullen	...	visual effects on-set supervisor: BlueBolt
James Cattell	...	digital compositor
Cristiano Cesolari	...	visual effects artist
Yannick Cibir	...	3d generalist: BlueBolt
Lee Dexter	...	matchmover
Carlos Diego	...	3d generalist: BlueBolt
Ernest Dios	...	digital compositor: the post republic
Finlay Duncan	...	paint and roto artist: BlueBolt
Jack Dunn	...	digital compositor
Jan Guilfoyle	...	visual effects production coordinator: BlueBolt

Timothy P. Jones	...	digital film bureau
Tim Leydecker	...	3d artist
Rafael Morant	...	senior matte painting artist: BlueBolt
Laura Pavone	...	color assist
Roni Rodrigues	...	digital compositor: BlueBolt
Simon Rowe	...	compositor: Bluebolt
Aurora Shannon	...	visual effects colorist
Michael Strathearn	...	lighting technical director: BlueBolt
James Sutton	...	3d artist: BlueBolt
Jean-Michel Boubliil	...	visual effects supervisor: The Post Republic (uncredited)
Hector Robles Fernandez	...	effects artist: The Post Republic (uncredited)
Sebastian Hesselsjö	...	roto prep artist: BlueBolt (uncredited)
Frank Jentner	...	digital matte painting (uncredited)

Stunts

Levan Doran	...	stunt performer
James Grogan	...	additional stunt coordinator / stunt performer
William Willoughby	...	stunt double: Benedict Cumberbatch

Camera and Electrical Department

Tim Battersby	...	first assistant camera: "a" camera
Samuel Beazley	...	video assistant
Albert Carreras	...	camera operator
Dick Conway	...	electrician
Nick Crew	...	second assistant camera: "b" camera, dailies

Jack English	...	still photographer
Darren Flindall	...	rigger
Kevin Foy	...	grip: second unit
Emma Friend	...	additional second assistant camera
Marc Gómez del Moral	...	camera operator: "b" camera
Steven Hall	...	cinematographer: second unit
Mikey Ray Harkins	...	electrician: dailies
Gary Hutchings	...	key grip
Demetri Jagger	...	video assist operator
Andy Laenen	...	electrician
Christian Maguire	...	crane technician
Rory Moles	...	first assistant camera: "b" camera
Gary Parnham	...	electrician
Maiya Rose	...	second assistant camera: second unit
Will Rae Smith	...	electrician
Simon Surtees	...	second assistant camera: "a" camera
Agnieszka Szeliga	...	camera trainee
Peter Wignall	...	steadicam operator
Nic Lawson	...	b camera operator (uncredited)

Casting Department

Louis Elman	...	adr voice casting
Lauren Evans	...	casting assistant
Robert Sterne	...	casting associate

Costume and Wardrobe Department

Brigitta Barko	...	principal costumer (as Brigitta Barkó)
Sarah Dutton	...	costume assistant
Jennifer Harty	...	make up crowd supervisor
Ashwin Makan	...	costume assistant
Penny McDonald	...	costume assistant
Nadia Merabti	...	costume assistant
Joanna Nicholls	...	costume assistant
Josie Pledge	...	costume cutter
Kate Walling	...	costume assistant
Joanna Wright	...	costume assistant
Nicole Young	...	costume supervisor

Editorial Department

Jonathan Collard	...	digital intermediate producer
Dannah Collins	...	color corrector
Peter Dudgeon	...	post-production assistant
Andrew S. Eisen	...	film editor
Kaitlin Menear	...	post-production coordinator
Robert Scammell	...	hd dailies assistant
James Slattery	...	dailies assistant
Stefan Sonnenfeld	...	digital intermediate colorist
Justin Tillett	...	Senior Digital Film Editor
J. Cody Baker	...	additional color (uncredited)

Music Department

Romain Allender	...	composer assistant / music programmer
David Arch	...	musician: solo piano (as Dave Arch)

Jamie Ashton	...	assistant engineer
Jean-Pascal Beintus	...	orchestrator
Jongnic Bontemps	...	score programmer
Nicolas Charron	...	orchestrator
Peter Clarke	...	auricle operator
Peter Cobbin	...	music recorded and mixed by
Lindsay Fellows	...	music supervisor
Xavier Forcioli	...	score coordinator
Richard Ford	...	music editor: temp score
Toby Hulbert	...	score recordist
Sylvain Morizet	...	orchestrator
Kirsty Whalley	...	music editor

Transportation Department

David Ayres	...	minibus driver
Julian Chapman	...	transportation captain
Jay Derham	...	minibus driver
Michael Geary	...	action vehicle supplier: Motorhouse
Chris Popham	...	unit driver
Jason Stedmon	...	unit driver

Other crew

Hayley Joanne Bacon	...	chaperone
Steven Baldwin	...	production assistant / rushes runner
Jasmine Becker-Williams	...	production assistant coordinator
Charles Bodycomb	...	armorer
Chris Brewer	...	location assistant


David Broder	... supervising location manager
Jami Chan	... production coordinator
Emma Collinson	... assistant location manager
Matt Curtis	... titles designer
Sean Desmond	... security
Richard George	... location manager
Amanda Greenblatt	... creative executive: Black Bear Pictures
Michael Heimler	... coordinator (Black Bear Pictures)
Jonny Hodgetts	... floor runner: dailies
Jon Ingold	... consultant: mathematics
Joshua Jason	... publicity team
Charlotte Keep	... production secretary
Laura King	... assistant to producers
Jonathon Lawrence	... location assistant
Philip Lobban	... locations scout
Scarlett Mackmin	... choreographer
Sebastian Magiera	... assistant to the producers
Eleanor Marker	... post production assistant: Mr. Tyldum
Graeme McCormack	... police adviser
Matt McNally	... epk producer
Stephen G. Parker	... location scout
Emily Peacock	... assistant: Mr. Cumberbatch
Michelle Sellwood	... assistant: Mr. Tyldum
Sarah Shepherd	... dialect coach
Ben Stillman	... vice president: Black Bear Pictures
Katharine Tidy	... home economist

Paul Tomlinson	... assistant location manager
Marcus Ward	... security: Ms. Knightley
Morag Webster	... unit nurse
Beverly Winston	... script supervisor
Matt Winter	... location scout: dailies
Giacomo Farci	... personal trainer (uncredited)

PEMAIN

Cast (in credits order) verified as complete

	Benedict Cumberbatch	... Alan Turing
	Keira Knightley	... Joan Clarke
	Matthew Goode	... Hugh Alexander
	Rory Kinnear	... Detective Robert Nock
	Allen Leech	... John Cairncross
	Matthew Beard	... Peter Hilton
	Charles Dance	... Commander Denniston
	Mark Strong	... Stewart Menzies

	James Northcote	... Jack Good
	Tom Goodman-Hill	... Sergeant Staehl (as Tom Goodman Hill)
	Steven Waddington	... Superintendent Smith
	Ilan Goodman	... Keith Furman
	Jack Tarlton	... Charles Richards
	Alex Lawther	... Young Alan Turing
	Jack Bannon	... Christopher Morcom
	Tuppence Middleton	... Helen
	Dominic Charman	... Sherborne Student 1
	James G. Nunn	... Sherborne Student 2
	Charlie Manton	... Sherborne Student 3
	David Charkham	... Joan's Father
	Victoria Wicks	... Joan's Mother
	Andrew Havill	... Teacher

	Laurence Kennedy	... Headmaster
	Tim van Eyken	... MI6 Agent (as Tim Van Eyken)
	Will Bowden	... Military Policeman
	Miranda Bell	... Margaret
	Tim Steed	... Electrical Assistant

D. PENGHARGAAN YANG DIRAIH FILM *THE IMITATION GAME*

The Imitation Game pada umumnya menerima ulasan positif dari para kritikus, kebanyakan memuji penampilan Cumberbatch sebagai Turing. Film ini meraih penilaian 85% di situs agregat [Rotten Tomatoes](#) dengan skor rata-rata 7.4/10 berdasarkan 27 ulasan. Di [Metacritic](#), dari total 100, film ini meraih nilai 71 berdasarkan 9 ulasan.

Kaleem Aftab dari [The Independent](#) memberi film ini lima bintang, menyebutnya sebagai "Film Britania Terbaik Tahun Ini." [Lou Lumenick](#) dari [New York Post](#) menyatakan bahwa *The Imitation Game* "benar-benar film layak Oscar". Kritikus James Rocchi menambahkan bahwa film ini "kuat, bergelora, berjaya, dan tragis." Peter Debruge dari [Variety](#) menyatakan film ini "ditulis dengan indah, digarap dengan elegan, dan disajikan dengan teliti." Selain itu, pujian juga diberikan pada penampilan [Keira Knightley](#) sebagai [Joan Clarke](#), skor garapan [Alexandre Desplat](#),

sinematografi [Óscar Faura](#), dan desain produksi Maria Djurkovic. Film ini juga diterima dengan antusias di [Festival Film Telluride](#) dan memenangkan "People's Choice Award for Best Film" di [TIFF](#), penghargaan tertinggi dalam festival tersebut. Dengan demikian, *The Imitation Game* mengikuti jejak film-film pemenang [Academy Award](#) seperti *Slumdog Millionaire*, *The King's Speech* dan *12 Years A Slave*, yang juga memenangkan penghargaan tersebut pada tahun-tahun sebelumnya.

Sebagai Turing, penampilan Cumberbatch dipuji secara luas oleh para kritikus. Clayton Davis menyatakan bahwa melalui aktingnya, Cumberbatch "membuktikan ia adalah salah seorang aktor terbaik yang berkarya pada saat ini." Foundas dari majalah *Variety* menyatakan akting Cumberbatch "sangat hebat... sesuatu yang layak disaksikan. Para pengulas juga berpendapat bahwa "ini adalah penampilan terbaik Cumberbatch hingga saat ini." Kritikus [Roger Friedman](#) menulis dalam ulasannya: "Cumberbatch mungkin adalah orang terdekat yang merupakan keturunan nyata [Sir Laurence Olivier](#)."

Meskipun memuji penampilan Cumberbatch dan Knightley, Catherine Shoard dari [The Guardian](#) menyatakan film ini "terlalu kaku dan terlalu efisien". Tim Robey dari [The Telegraph](#) menjelaskan *The Imitation Game* adalah "film tentang kalkulator manusia yang terasa... agak terlalu penuh perhitungan." Beberapa kritikus juga menyuarakan keprihatinan mereka terkait dengan kurangnya adegan seks dalam film yang menyoroti [homoseksualitas](#) Turing.

Festival Film Internasional Toronto ke-39, 14 September 2014, People's Choice for Best Film, Menang

Festival Film Internasional Hamptons, 24 September 2014, Alfred P. Sloan Feature Film Prize, Menang

E. PROFIL SUTRADARA

Morten Tyldum adalah seorang sutradara kelahiran tahun 1967 berkebangsaan Norwegia. Ia awalnya ingin menjadi seorang musisi tetapi kemudian membuang ambisinya itu saat masuk ke School of Visual Arts di New York, Amerika Serikat. Saat ini, Tyldum berdomisili di Beverly Hills, California bersama istrinya, Janne, dan anak mereka. Juga terkadang menghabiskan waktu di rumah mereka di Norwegia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap peneliti dalam meneliti bagaimana konstruksi feminisme dalam film *The Imitation Game*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruksi feminisme dalam film *The Imitation Game* dari aspek *occupation* banyak ditampilkan dari selingan-selingan yang diselipkan di antara *scene-scene* yang pada intinya menekankan mengenai perbedaan atau pengelompokkan antara pekerjaan untuk laki-laki dan pekerjaan untuk perempuan, seperti profesor di universitas untuk laki-laki dan sekretaris untuk perempuan, lalu pemecah kode untuk laki-laki dan penerjemah dan penyampai pesan untuk perempuan – setidaknya sampai akhirnya Joan Clarke berhasil masuk ke dalam tim Turing.

Dalam aspek *sexuality*, perempuan tetap memiliki kekuatan untuk menarik perhatian laki-laki. Entah dari segi fisik maupun kepribadian. Dan seiring dengan kemajuan feminisme yang berkembang pada masa setelah tahun 1930an, beberapa laki-laki mulai menghargai pendapat dan kecerdasan yang ada pada perempuan tanpa menganggapnya sebagai sebuah ancaman bagi dominasi mereka. Hubungan Alan Turing – Joan Clarke dan diskusi Hugh Alexander – Helen Stewart adalah salah dua contohnya.

Untuk aspek *gender, society* di Inggris pada masa film berlangsung masih memegang kukuh ideologi kepemilikan. Perempuan mungkin sudah dapat memperoleh hak pendidikan dan pekerjaan pada poin tertentu, tetapi mereka masih diekspektasikan

untuk berhenti bekerja setelah menikah. Posisi mereka sebagai perempuan ialah di dapur dan di rumah mengurus keluarga. Pembatasan-pembatasan ini masih terus berlaku hingga pertengahan abad ke-20.

Stereotype yang menganggap perempuan berada di posisi yang lebih rendah dari perempuan masih sangat terasa. Kecurigaan pada keaslian jawaban dan kapasitas Joan Clarke menunjukkan pelabelan negatif terhadap kompetensi perempuan. Norma-norma kepantasan yang membatasi ruang gerak perempuan yang dianggap tidak dapat lebih baik dari laki-laki masih menjadi mimpi buruk.

B. SARAN

Adapun hal-hal yang dapat peneliti sarankan sehubungan dengan penelitian semiotika ini, ialah sebagai berikut:

1. Secara metodologis, pendekatan analisis semiotika perlu dikembangkan dalam ranah penelitian sebuah film. Hal ini perlu dilakukan mengingat begitu komprehensifnya analisis ini dalam menganalisis makna di balik pesan yang terkandung dalam sebuah film.
2. Pengkajian mengenai analisis semiotika khususnya, dalam mencari makna budaya dapat juga dikaji dengan berbagai analisis semiotika lain.